

INFORMATIK 2019

KASSEL



Informatik macht Schule

Die INFORMATIK 2019 kommt nach Kassel und
Ihr könnt mitmachen:

Wir laden euch ein, in die Welt der Informatik
einzutauchen und in unseren Workshops
„Informatik macht Schule“ eigene Animationen,
Characters, Musik zu erstellen und sogar
einen Roboter digital zum Leben zu erwecken.

Die 49. GI-Jahrestagung INFORMATIK 2019 bringt
Informatikerinnen und Informatiker aus
Bildung, Wissenschaft und Wirtschaft zusammen,
um über die neusten Innovationen zu
sprechen, Kontakte zu knüpfen und gemein-
same Aktivitäten zu planen.

Während der Tagung an der Uni Kassel habt ihr
die Chance, in unseren Workshops für
Schülerinnen und Schüler schon einmal selbst
auszuprobieren, Informatikerin oder Informatiker
zu sein. Dazu findet Ihr neben dem gemein-
samen Tagungsprogramm der Informatik 2019,
die in Kooperation mit der KI 2019, der
EnviroInfo 2019 und der SKILL 2019 stattfindet,
die Workshops der “Informatik macht Schule”.

Wann?

26. September 2019
16 – 19 Uhr

Wo?

Universität Kassel
Campus Center
Moritzstraße 18
34127 Kassel

Wer?

5. – 8. Klasse

Die Teilnahme ist
kostenfrei

Anmeldung und weitere Informationen unter:
→ informatik2019.de/informatik-macht-schule
→ schule@informatik2019.de

Du nutzt das Internet wie ein Weltmeister? Stibitzt das Tablet deiner Eltern, wenn es irgendwo gelangweilt herumliegt? Schaust lieber Youtube als Fernsehen? Bist jeden Tag auf deinen Social-Media-Kanälen unterwegs, teilst Bilder, schickst und liest Nachrichten über dein Smartphone, spielst die neuesten Games und kennst die besten Apps?

Dann wechsel doch mal die Perspektive!
Werde vom Nutzer zum Gestalter von Software!

Beim Coderdojo hast du Gelegenheit, die Magie der Softwareentwicklung zu erleben!

Das haben wir mit dir vor:

Entwirf eigene Characters und erwecke sie zum Leben mit **Scratch**, oder komponiere deine eigene elektronische Musik per Live Coding mit **Sonic Pi**.

Du wirst sehen: Programmieren ist pure Kreativität! Lasse deiner Phantasie freien Lauf!

Scratch

Scratch ist eine grafische Programmiersprache und gehört zu den sogenannten erziehungsorientierten Programmiersprachen. Sie wurde am MIT entwickelt und hat das alleinige Ziel, Menschen die Grundlagen der Programmierung beizubringen. Im Vordergrund steht also eine kinderleichte Bedienung. Mit einem Editor lassen sich Scratchprojekte erstellen und auf der Scratch-Webseite veröffentlichen. So kann man seine tollen Programme Oma zeigen, ohne 3 Stunden Fahrt einzuplanen. Um mit Scratch programmieren zu können, benötigt man einen ganz normalen Computer und einen Internetzugang.

→ coderdojokassel.org/programmieren-mit-scratch/

SonicPi

Mit SonicPi kann man durch das Programmieren Töne erzeugen. Wenn ich „A“ schreibe wird der Ton A gespielt. So kann man eine Melodie erzeugen. Diese kann man mit verschiedenen Effekten unterlegen, so dass ein eigenes Lied entsteht – von dir allein mit einem ganzen Orchester.

→ sonic-pi.net
→ patreon.com/samaaron/overview

Open Roberta

Taschenrechner, Umweltbeobachter oder kleine Computerspiele programmieren – mit dem Mini-Computer »Calliope mini« lassen sich viele kreative und interdisziplinäre Schulprojekte realisieren. Konzipiert für Schüler*innen ab 9 Jahren, führt die Platine spielerisch in die bunte Welt der Programmierung ein. In diesem Workshop lernen Interessierte den Umgang mit dem Calliope mini und der Programmierumgebung »Open Roberta Lab« kennen.

Das Open Roberta Lab ermöglicht es Kindern und Jugendlichen weltweit, Roboter und Mikrocontroller mit der blockbasierten Programmiersprache »NEPO« zum Leben erwecken und so die Grundlagen der Robotik und des Programmierens intuitiv und praxisnah zu erlernen.

→ roberta-home.de
→ lab.open-roberta.org

Das Programm von Informatik macht Schule wird unterstützt durch

